スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

おさわがせ美少女シミュレーション

NAGE LIBRE

静寂の水深



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-ANSJ-JPN

ごあいさつ

このたびはスーパーファミコン専用ソフト「おさわがせ美少女シミュレーション　ナージュ・リーブル〜静寂の水深〜」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの「取扱い説明書」をよくお読み頂き、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱い説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、１時間ないし２時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

〈健康上の安全に関するご注意〉

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験したひとは、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。



CONTENTS
もくじ

ストーリー

高校生の霧島(きりしま) 惟(ゆい)はいつもの通り学校に行くところでした。その時急に、惟は体に異変を感じました。寒気とも悪寒とも言えないような感覚が。だがしかし、その感覚は、急に訪れたのと同じように急に去っていったので、惟はそれほど気にすることもなく学校へ足を速めていきました。しかし、異変は確かに起こっていたのです。彼女の体調にではなく…この世界全体に。惟は学校に着きました。しかしどうも様子が、雰囲気が、いつもと違うように感じられました。学校の中には誰も見知った者はいません。それどころか、人々は惟の姿に気がつくと、持ち前の武器(部活に関係したもの)で襲いかかってくるではありませんか!しかし、持ち前の好戦的な性格のために惟も反撃してゆきます。戦いながら、惟は、いったいどうなっているんだろう、と考えていました。でも、好戦的な性格なので、とりあえず全員倒したら何か判るだろう、とも考えていました。…ふしぎな世界に迷い込んでしまった惟は、これから、4人の仲間達と出会い、このふしぎな世界から脱出しようとして、次々と大きな事件に巻き込まれてゆくことになります…



キャラクター紹介

きりしま　ゆい
霧島　惟



元気な女の子。高校2年生。なにごとにも前向きな性格で、5人の中の中心的存在となります。

あおい　りょうこ
葵　嶺子



育ちのいいお嬢様。おっとりしている。高校2年生。利発ではありますが、そののんびりした物腰から、トロそうにも見えることもあったりします。

ひめのき　まい
姫ノ木 舞



子供な性格です。いつもニコニコ元気が信条です。自分のことを「舞ちゃん」と呼ぶところなんかそれらしいですね。

さくらい　あやか
桜井 彩香



一見、不良のような感じのする高校2年生。ですが、性格は思ったより純粋で、みんなを引っ張っていくタイプの女の子です。意外と人の良いところもあったりします。

しずもと　みき
静本 美姫



おとなしい女の子。そのために、みんなに引っ張られて行くような部分があります。どっちかといえば気弱なタイプの内気な高校2年生です。

各モードごとの操作方法

●オープニングデモ



スタートボタンを押すとタイトル画面に行きます。

●タイトル画面



タイトル画面でスタートボタンを押すと「NEW GAME」「LOAD」「CONTINUE」「SOUND」と出ます。上下キーでカーソルを動かし、Aボタンで決定します。

「NEW GAME」	ゲームを最初から始めます。 誕生日入力画面にいきます。
「LOAD」	セーブデータをロードします。 ロード画面にいきます。
「CONTINUE」	ゲーム途中でセーブしたところから始めます。
「SOUND」	左右キーでステレオ⇔モノラルを変更します。

※「LOAD」「CONTINUE」はセーブデータがない時は表示されません。

♥誕生日入力画面



最初からゲームをするときは、まず主人公キャラクター5人の誕生日を決めます。

十字キー上下 ➜ 日付けの変更
Aボタン ➜ 決定
Bボタン ➜ キャンセル

♥♥♥ 全員分入力すると確認を求めます。
Aボタンを押すとゲームがスタートします。

●ロード画面



メニュー画面（10ページ）でセーブしたデータをロードします。上下キーでロードしたいデータを選び、Aボタンで決定します。

キーの説明



＋字キー	カーソルの移動、キャラクターの移動
スタートボタン	タイトル画面での選択
セレクトボタン	(マップ画面中)ミニマップの表示⇔消去 (バトル画面中)ＨＰ表示⇔ステータス表示の切り替え
Aボタン	決定／メッセージの早送り
Bボタン	キャンセル
Xボタン	（マップ画面中）眠る
Yボタン	キャラクター移動⇔カーソル移動の切り替え
Lボタン	使用しません
Rボタン	カーソル、キャラクターの移動を早くする。

画面の見方



マップ画面

① ミニマップ
② キャラクターゲージ
③ カーソル



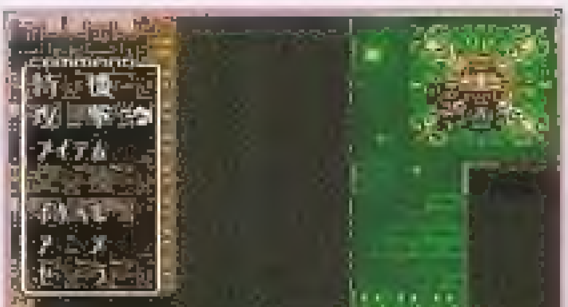
ミニマップ画面

紫色…待機するとダメージを受ける場所
黄色…宝物
赤色…敵キャラクター
水色…味方キャラクター

自分のキャラクターのゲージ（②）が貯まってきて、マックスになると、画面はそのキャラクターのいる場所まで移動し、方向キーで、キャラクターの移動が出来るようになります。

★画面が明るいところが移動できる範囲です。
★Bボタンで、最初にいた場所に戻ります。
★低い場所から高い場所には移動、攻撃は出来ません。

Rボタンを押しながらだと、キャラクターの移動が早くなります。このとき、Xボタンを押すと、「眠りますか？」と聞いてきて、「はい」と答えた場合、眠ります。眠ると、ゲージがマックス状態のまま「ポケベル」コマンドで起こされるまで待機する事が出来、体力も少しづつ回復してゆきます。また、キャラクターがもとの位置から移動しているときにXボタンを押したときは、元の位置に戻って眠ります。



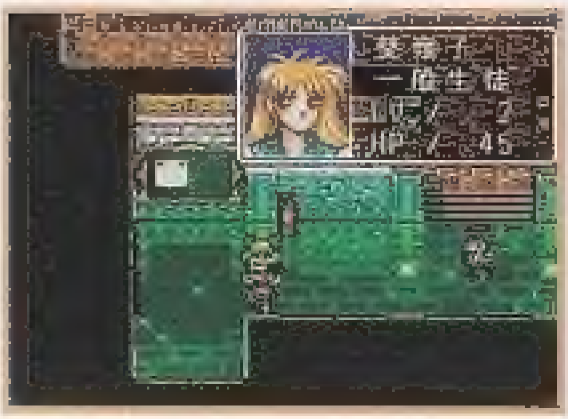
移動の決定はAボタン。この時、ウインドウが開き次ページす。ウインドウのコマンド内容は次ページの通りです。

待機	その場で待機する
攻撃	向いている方向の敵に戦闘をしかける。 攻撃を仕掛けた側は、腕力がプラスされます。
アイテム	特殊アイテムの確認
交換	自分を中心に5×5コマ以内にいる仲間とカードを交換する
ポケベル	眠っている仲間を起こす
アニメ	戦闘アニメーションのON／OFFの切り替え
セーブ	タイトル画面の「CONTINUE」でロードできるデータをセーブします。

★使用できないコマンドは、グレーで表示されます。

味方が移動できる状態の時・ゲージが貯まっている状態の時はＹボタンを押すと、カーソル（③）が出て、マップ内を自由に動かす事が出来ます。このとき、ゲーム内の時間は止まります。Ｒボタンを押しながらだと、カーソルの移動が早くなります。

その時にAボタンを押すと…

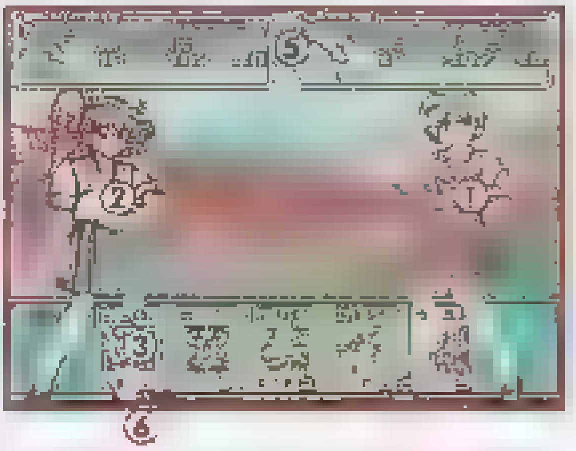


1.カーソルが敵や味方キャラクターの上にあればキャラのウインドウが開いて、そのキャラのステータスが表示されます。



2.キャラクターがいない、地形のとき地形効果（ゲージの貯まるスピード、向いている服装）の説明が出る。Ｂ、Ｙボタンで、元の画面に戻ります。

戦闘画面



十字キー左右→ カード選択

Aボタン → カード決定、メッセージを進める。また、セレクトボタンで、味方のステータス表示⇔HP表示の切り替えが出来ます。（カードを選択する画面において）

・戦闘は味方と敵の攻撃が終わると1ターン終了とし、一戦闘は6ターンで終了になります。

・戦闘が終了すると、勝負のつくつかないに関わらず、精神力に応じて体力が回復します。



① 敵キャラクター
② 味方キャラクター
③ 味方手持ちカード
④ 敵、味方のステータス（現在／最大）
⑤ 敵、味方の体力（現在／ステータス）
⑥ カーソル

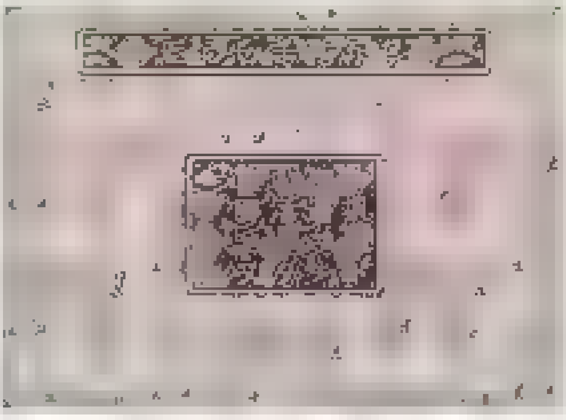
アニメーション画面



① 味方部活チビキャラ

② 敵部活チビキャラ

メニュー画面



ステージをクリアするとメニュー画面になります。

十字キー上下 → カーソル移動

Aボタン → 決定

メニュー画面の内容は

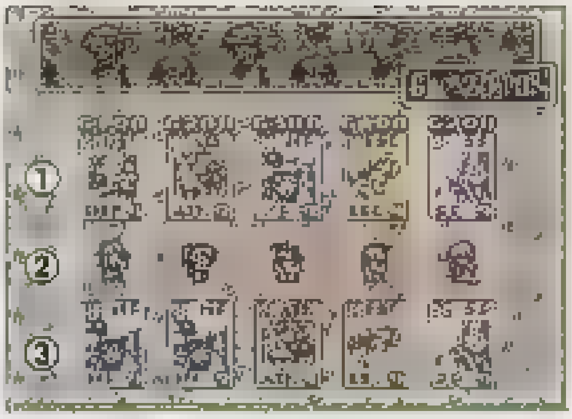
買い物 → 買い物画面に行きます。

部活選択 → 部活選択画面に行きます。

セーブ → セーブ画面に行きます。

スタート → メニュー終了、次の面に行きます（少し時間がかかります）

買い物画面



「チェンジカード」で使うカードを買います。
十字キー → キャラクターを動かします。Rボタンを押しながらだと、キャラクターの移動が早くなります。
Aボタン → 決定します。
Bボタン → 買い物画面を終了してメニューに戻ります。

＊画面の上半分に並んでいるカード（①）の上でAボタンを押すとカードを買った事になり、下半分の手持ちカード（③）に並べられ、戦闘画面において「CHG」カードで使う事ができるようになります。

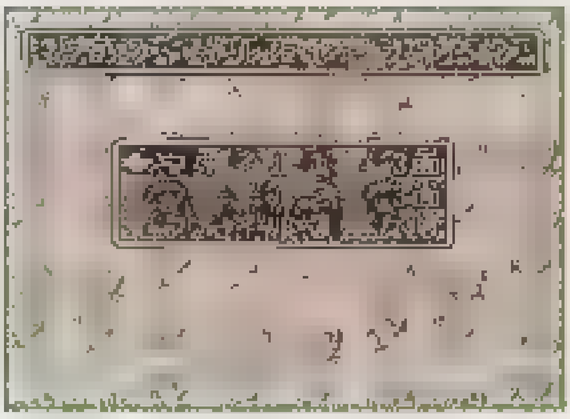
画面中央部(②)にいる他のキャラクターの上でAボタンを押すと、動かせるキャラクター、買い物をするキャラクターが変わります。下半分の手持ちカードの上でAボタンを押すと、カードを売る事が出来ます。

部活選択画面



選べる部活はカラーで表示されています。一人づつ順番に部活を選んでゆきます。
十字キー → 部活を選択する
Aボタン → 決定
Bボタン → キャンセル
全員分の部活を決定すると、メニュー画面に戻ります。

セーブ画面



十字キーの上下でセーブしたいファイルを選んでください。Aボタンで決定です。タイトル画面の「LOAD」でロードする事が出来ます。

カードの説明

カードの基本的な見方

戦闘画面で使われるカードは以下の８種類です。



威力

左上の数字威力、そのカードの強さ。数字が大きいほどカードの威力は大きくなります。

スピード

右下の数字そのカードの素早さ。ステータス「素早さ」と、この数字の関連で先攻後攻が決まります。

ATKカード



攻撃カードです。ステータス「腕力」との関連で相手に与える攻撃力が決まります。

DEFカード



防御カードです。カードの数値によって、ステータス「防御力」が上がってゆき、敵から受けるダメージが小さくなります。（これで上がった防御力はその戦闘時のみ通用されます）

HPカード



回復カードです。カードの数値、ステータス「精神力」によって、回復できる体力の数値が決まります。

ESCカード



逃走します。カードの数値によって逃走成功確率が上がってゆきます。逃走が成功した場合、精神力に応じて体力が回復します。

SPカード



超必殺技カードです。部活によってそれぞれが強力な攻撃を繰り出します。

CHGカード



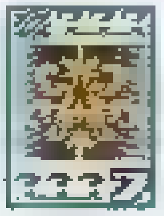
このカードを使うと「買い物画面」で買ったカードを使う事が出来ます。買ったカードが並びますので、Aボタンで決定してください。カードを買っていない場合またはBボタンでキャンセルした場合は、ランダムでカードが出ます。

COSカード



着替えカードです。このカードを選んだ後、「夏服」「冬服」「体操着」「水着」「コート」の中から着替える服装を選んでください。着る服装によって、各ステータスが変化します。

???カード



タイプカードです。カードの出しかた（キャラクターごと）によって内容が変わってゆきます。

誕生石システム

ゲーム開始時に決めた主人公キャラ５人の「誕生日」及び「誕生石」。じつは誕生石とは戦闘中に配られるカード一枚につきに一つだけついています。この宝石がそのキャラクターの誕生日と同じだった場合、「誕生石効果」というものが現れ、カードの威力が倍増します。各月の誕生石は表の通りです。（表）

1月	ガーネット	7月	ルビー
2月	アメジスト	8月	めのう
3月	アクアマリン	9月	サファイア
4月	ダイヤモンド	10月	オパール
5月	エメラルド	11月	トパーズ
6月	ムーンストーン	12月	ラピスラズリ

●誕生石効果のあるカードが配られた場合は、そのカードに付いている宝石がフラッシュします。

思い入れ型レベルアップシステム

主人公キャラ5人は、ステージクリアごとに、それまで行動した内容によってステータスが上昇し、レベルが上がってゆきます。その上昇値は各キャラクターの性格に基づいています。腕力が多く上がるタイプ、防御力が多く上がるタイプなど4種類です。しかし、プレーヤーがそれらのキャラクターのカードの出し方を変えていく事によって、レベルアップの上昇比率を変えてゆく事が出来る、これが「思い入れ型レベルアップシステム」です。

腕力型‥腕力が多く上がってゆきます。（ATKカード）
防御力型‥防御力が多く上がってゆきます。（DEFカード）
素早さ型‥素早さが多く上がってゆきます。（ESCカード）
精神力型‥精神力が多く上がってゆきます。（HPカード）

カッコ内のカードを多く使う事によって、そのレベルアップタイプになってゆきます。

「???」カードでそのキャラクターが今どのレベルアップタイプかの確認を取る事もできます。

「???」カードを使って

攻撃をした ⇨	現在は腕力型レベルアップ
防御をした ⇨	現在は防御力型レベルアップ
逃げた ⇨	現在は素早さ型レベルアップ
回復をした ⇨	現在は精神力型レベルアップ

体力は、ステージクリア時に、多く敵を倒したらより多く上がってゆくと言う事も憶えておきましょう。

◆ 天敵マングースシステム ◆

部活のチビキャラアニメーションは、全部で16+α ありますが、それはただ見かけが違うと言うだけではありません。それぞれの組み合わせによって決定的な有利不利があり、敵味方両方の防御力に影響を及ぼします。これが、天敵マングースシステムです。
ヒント・ステージ開始前の部活選択画面で、敵の部活に合わせてうまく部活を選ぶと、ゲームが有利に進める事が出来るぞ！



◆ お友達システム ◆

今自分が操っているキャラクターを中心として、5×5マスの範囲内に味方キャラクターがいると、そのキャラクターの性格や、仲良しの度合いなどによって様々にステータスが変化します。

一例

	攻撃力	防御力	素早さ	精神力
嶺子彩香	5%up	---	---	5%down
舞	---	10%up	---	5%down
惟	---	5%up	5%down	---
美姫	5%down	---	---	5%up

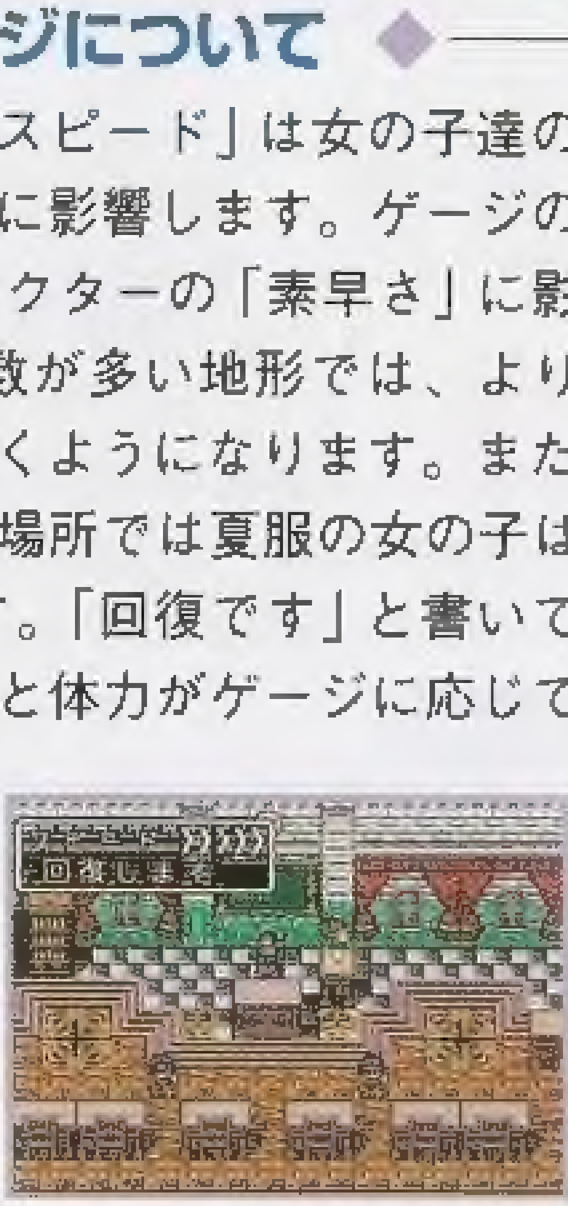
◆ ゲームオーバー ◆

登場する5人の女の子たちは、戦闘で体力が0になると、逃げていってしまい、面をクリアしたり、ある一定の状況にならない限りは、その面では復活しません。全員の体力が0になり、逃げていってしまったらゲームオーバーです。リセットしてください。



◆ 地形とゲージについて ◆

地形ゲージに出る説明「スピード」は女の子達のゲージの貯まるスピードに影響します。ゲージの貯まるスピードはキャラクターの「素早さ」に影響されますが、「>」の数が多い地形では、より早くゲージが貯まってゆくようになります。また、「夏服向き」などは、その場所では夏服の女の子はゲージが早く貯まります。「回復です」と書いているところでは待機すると体力がゲージに応じて回復してゆきます。



★★ヒント集★★

★ポケベルシステムの徹底活用！

Ｘボタンで眠る事によって、ゲージがマックスのまま待機状態になります。これを利用すると、連続で敵に攻撃を仕掛ける事が出来るようになります。

★ 着替え、お友達システムをうまく利用しよう！

水着は腕力アップ。防御力ダウンで、コートは逆に腕力ダウン・防御力アップです。敵によって着る服を変えていけば、見栄えもよいし戦いやすくなっていいことづくめです。また、お友達システムは２人、３人、４人、５人の組み合わせによって、全てステータス変化値が変わっていきますので、うまい組み合わせを発見して、キミだけの作戦グループを作ろう！

★ 地形ゲージには秘密が……

地形ゲージを利用して、うまくゲージの貯まるスピードが多い地形で待機すれば、次のターンまでの時間が短くなり、かなり有利にゲームを進める事が出来ます。
実はところどころに隠しゲージ地形というものが存在していて、そこで待機すると、ゲージの上がり方が飛躍的に早くなるという話も……。

株式会社バリエ
〒169 東京都新宿区高田馬場2-14-5ホンダビル
TEL.03-5272-3535（代）
©1995バリエ

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。